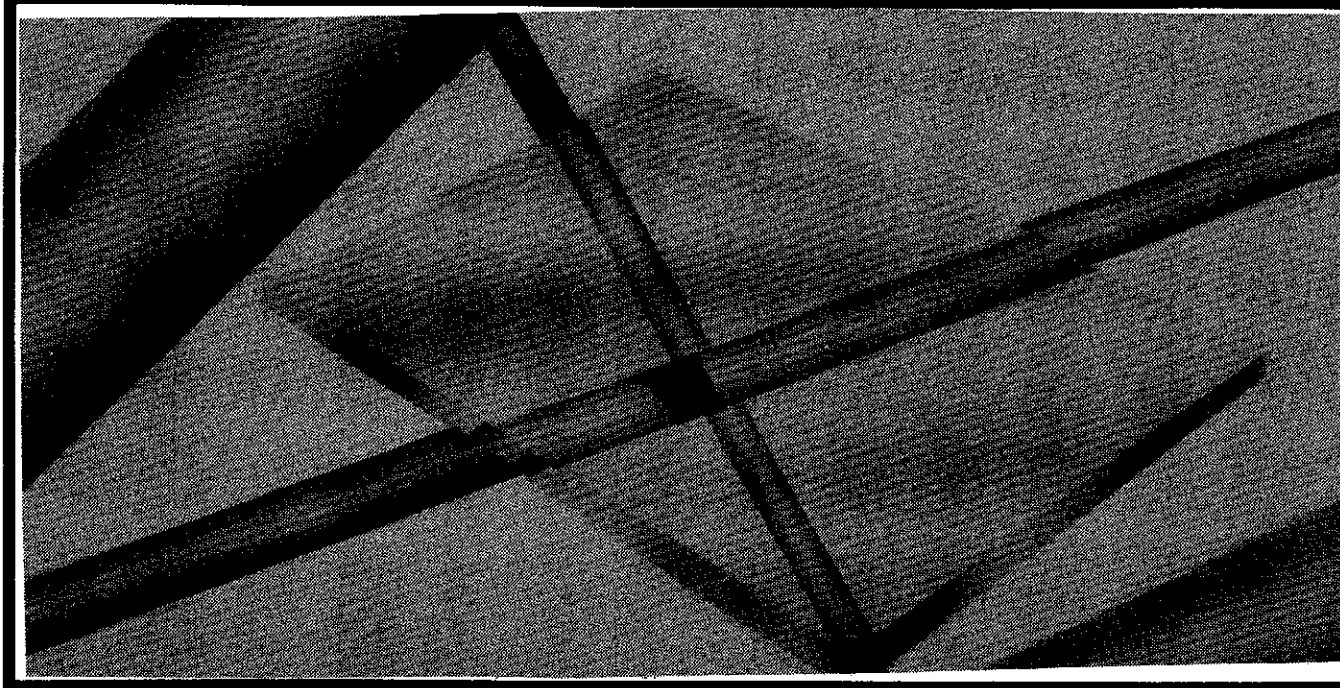
Spectrum User Club Wuppertal



Info Nr. 11 (25) vom 01. November 1985

Rolf Knorre, Postfach 20 01 02, 5600 Wuppertal 2
Axel Kunz, Bozener Str. 3, 5600 Wuppertal 11

Hallo Freunde,

die Erfahrung hat gezeigt, daß Computerfreaks unter Umständen extrem vergeßlich sein können. Aus diesem Grund möchten wir noch einmal auf die neue Regelung bezüglich der Software hinweisen. Diesen Monat gibt es nur ein Info, im nächsten Monat dann ein Info + Kassette mit den Programmen für 2 Monate, im Dezember wieder nur ein Info und so fort. Eure Reaktionen auf diese neue Regelung haben gezeigt, daß die Mehrheit damit einverstanden ist.
An dieser Stelle möchten wir auf eine immer wiederkehrende Frage eingehen, die die Artikel für das Info betrifft. Wer einen solchen Artikel schreiben will, sollte nach Möglichkeit eine Schreibmaschine verwenden und das Info - Format beachten. Wenn keine Maschine zur Hand ist, geht es auch mit einem Textverarbeitungsprogramm wie Tasword Two. Das Textfile drucken wir dann aus. Die Themen sind natürlich jedem freigestellt, wir benötigen aus allen Bereichen Material.
Außerdem nehmen wir noch gerne weitere Mitglieder auf. Wie wäre es denn einmal mit einer Werbeaktion in der Schule, der Uni oder am Arbeitsplatz ?
Da langsam die Zeit kommt, wo der Spectrum aus den Fachzeitschriften verschwindet, ist ein Userclub nötiger als jemals zuvor.
Abschließend wieder einmal unsere Standard-Bitte: Richtet für die Club - Beiträge Daueraufträge ein. Das ist schnell gemacht und trägt dazu bei, daß die Clubkasse nicht immer leer ist.
Viel Spaß mit dem neuen Info!

Sinclair ZX Spectrum.

Das Hardware-Adventure

Erlebt und niedergeschrieben von T. Bertoldo

Also (erst mal tief luftgeholt) ... ! Ich bin seit einer geraumen Zeit (seit Beginn des Spectrum-Zeitalters in England) Besitzer einer solchen Wunderkiste und habe nach einer langen Überlegzeit und der Qual der Wahl (Microdrive - Floppy - Wafadrive - Speedrecorder und anderen Schrott) mich dazu durchgerungen das neue Kind von Sinclair , das Microdrive , mir anzuschaffen . Dieses Wunderwerk der Sinclairtechniker , von Fans hochgelobt und von den Kritikern leicht belächelt , hatte nun auch mich in seinen Bann gezogen .
Ich machte also einen kurzen Ausflug nach Stuttgart (ca. 50 km Anfahrt von Heilbronn) und ging zum billig Anbietenden Händler um dort mit meinem Geld das Bruttosozialprodukt etwas zu heben . Aber was für ein Horror erwartete mich dort : Das Expansionset (Interface & Microdrive) nicht am Lager und die nächste Lieferung steht in den Sternen (also sehr weit weg) .
Geknickt und vor Enttäuschung um 5 Jahre gealtert habe ich dann denn Laden verlassen (um mich zu besaufen !) . Nur 100 m weiter erblicke ich in dem Schaufenster eines Radiohauses einige Computer (nix Sinclair) und beschließe eine kleine Visite in dem Laden vorzunehmen .
Und welch weißer Entschluß : Auf einem Regal stehen 3 Kartons "Expansions Set" . Aber halt : Da steht kein Preis drauf , also bestimmt sündhaft teuer . Aber da ja fragen nichts kostet habe ich den nach einem Verkäufer Aussehende , an einem C-64 herumhäckende Typ , kurzerhand angequatscht . Und das Wunder war vollkommen : Es war noch billiger als ich eingeplant hatte (sage und schreibe nur 349,- DM inkl. 4 Cartridge) .
Natürlich habe ich das Ding sofort gekauft und bin dann im Führerscheingefährdetem Tempo an den heimischen Spectrum gefahren . Was nun folgte waren zwei Wochen Glückseligkeit , Euphorie und Stolz über die Errungenschaft .
Dann kam der Schwarze Mittwoch .

Ich schaltete , wie schon des öfteren , meinen Spectrum ein , steckte die aktuellste Cartridge in das Drive , tippte " CAT 1 " + ENTER ein und wartete .
Nichts passierte ; kein leises Surren , kein Aufleuchten der Leuchtdiode am Microdrive ; nur so ein blödes Fragezeichen erschien zwischen dem " CAT " und der " 1 " . Mist , denke ich , was hat dieser Schei...-Computer jetzt schon wieder angestellt ? Ein kurzer Check bestätigte mir daß alles wie bei der letzten Benützung noch angeschlossen war . Als selbst nach mehrmaligen Versuchen und Rumsteckereien diese Kiste behauptete , es besäße keine Interface 1 - Erweiterung packte mich erst einmal der Frust . Nach einstündigem Schmollen wurde das Corpus Delicti demontiert und zum Umtausch (da Garantie) bereitgemacht .

Geistig und Seelisch schon auf monatelange Wartezeit des Ersatzinterfaces eingestellt beruhigte mich ein Anruf beim Händler schon sehr : Wenn ich vorbeikomme , würden Sie das Gerät sofort Umtauschen .
Also 2. Ausflug nach Stuttgart unternommen und Interface 1 umgetauscht . Auf der Rückfahrt nach Hause überkommen mich erste Zweifel und ich arrangiere einen Zwischenstop bei einem Freund und Spectrumbesitzer in Ludwigsburg . Dort machte ich dann die Probe aufs Exempel : Interface 1 und Drive angeschlossen , und welche Freude , es funktionierte . Nach einer kleinen Vorführung des Wundergerätes bin ich dann schnell nach Hause gedrivt um am eigenen Spectrum endlich wieder etwas vernünftiges arbeiten zu können .

ROLF KNORRE
Postfach 20 01 02
5600 Wuppertal 2
Telefon (0 20 7) 55 66 60

Als sich nach der ersten Eingabeprozedur nichts tut bin ich erst einmal ganz baff . Denn dieser Schei... << von der Zensur gestrichen >> ...rottkasten verweigerte schon wieder alle neue BASIC-Befehle .

Jetzt kamen in mir zum ersten mal Zweifel an einem Schaden im Interface 1 auf . Dies bestätigte ein Besuch bei einem Mitspectrumbesitzer am Ort : Dort arbeitete sein Spectrum schön artig mit meinem Interface 1 und Drive .
Also war es mal wieder so weit : Mein Spectrum war kaputt !
Bisher hatte er nur einmal durch einen Hitzeschock (heißer Sommer und lange Einschaltzeit) das Zeitliche gesegnet . Jetzt hatte aber die Sache zwei Haken : 1. keine Garantie mehr und 2. mein Spectrum funktionierte trotz Interface 1 - Verweigerung fehlerlos mit aller Cassettensoftware incl. Kempston-Joystick-Interface . Da das Interface 1 und das Microdrive aber garantiert in Ordung waren stand ich vor dem Problem was denn nun eigentlich kaputt ist .

Meine momentane Folgerung :
Im Interface 1 befindet sich ja das neue ROM , welches die neuen BASIC-Befehle verarbeiten sollte . Aber damit das neue ROM benützt werden kann , muß erst das alte ROM (Spectrum-Interne) , vom Interface 1 aus abgeschaltet werden . D.h. also daß entweder das Interface 1 nicht erfuhr wann es einen der neuen Befehle verarbeiten sollte oder die Abschaltung des alten ROM nicht funktionierte .
Mit etwas Herzklopfen überprüfte ich das 2. Argument : Am Spectrumausgang gibt es einen Anschluß ROMCS (ROM-chip-select = ROM-Auswahl) mit welchem das interne ROM auf Eis gelegt werden kann . Ich legte also über einen Widerstand High-Potential an diesen Anschluß , und siehe da , durch einen herrlichen Absturz des Betriebssystem wurde das ROM abgeschaltet . Also folgerte ich tollkühn daß dieser Teil meines Spectrums (noch) in Ordnung war .

(Zu diesem Zeitpunkt habe ich begonnen diese Storie zu schreiben ; ihr seit also ab jetzt live dabei .)

Danach wälze ich Bücher und Zeitschriften um hinter das Geheimnis zu kommen woran das Interface 1 erkennt wann es das alte ROM abschalten soll bzw. einer der neuen BASIC-Befehle zu verarbeiten ist . Bei meinen Recherchen kamen folgende Tatsachen ans Tageslicht : Nur wenn 1. über den Anschluß MREQ eine Speicheranforderung und 2. über denn Anschluß M1 ein Instuction-Fetch angezeigt wird und letztendlich 3. eine bestimmte Adresse (schätzungsweise 08h) auf dem Adressbus liegt , dann wird das alte ROM über ROMCS abgeschaltet . Also folgerte ich messerscharf (hoffentlich ohne mich zu schneiden) daß eine der obigen drei Bedingungen von meiner Kiste an das Interface 1 nicht übermittelt wird .
Also packte ich mein stinknormales Voltmeterle und maß alle in Frage kommenden Spectrumausgänge nach (oh wie dilettantisch wird so mancher Oszibesitzer denken , aber ich bin leider (noch) nicht im Besitz eines solchen Gerätes) . Und da schau an , an allen Kontakten konnte ich irgendeine Spannung messen , nur am M1-Pin blieb der Zeiger des Insrumentes tot . Nachdem ich den Spectrum etwas entblätterte konnte auch eine Messung am Pin 27 (=M1) des Z-80 , also der CPU , dem Zeiger keine Bewegung entlocken . Also kam ich auf die Wahnsinnsidee den Z-80 auszuwechseln .

ROLF KNORRE
Postfach 20 01 02
5600 Wuppertal 2

In meinem "Lager" hatte ich zum Glück noch ein solches Monstrum von IC aber erst kam der Kampf mit dem Entfernen der alten direkt eingelöteten CPU und das Einlöten einer gedrehten Fassung . Jeder Hobbyelectroniker weiß daß das bei einem 40-poligem IC nicht so einfach ist . Auf der Strecke blieben dabei ca. 30 cm Lötsauglitze , 1 Leiterbahn von ca. 2 mm länge , eine Z-80 CPU und deren 40 abgezwickten Beinchen .
Nach dem Einsetzen der neuen CPU noch schnell ein Stoßgebet zum Sinclair-Guru abgesandt und danach voller Hoffnung und Neugierde den Patienten , sprich meinen Spectrum , eingeschaltet . Und ... und ... und "Copyright 1982 Sinclair Researched" erscheint auf dem Bildschirm . Ich atme so auf daß mir fast die Hose platzt , ganz zu schweigen von dem Felsbrocken der mir vom Herz fällt .
Diese Operatio wäre also gelungen ; jetzt fehlte nur noch der Interfacetest . Also Spectrum aus und Interface drauf . Dann wieder Gerät eingeschaltet . Puh , bis jetzt reagiert er noch nicht allergisch auf das Interface 1 . Bei kontinuierlich ansteigendem Puls gebe ich CAT 1 und ENTER ein . Was nun folgt ist Musik in meinen Ohren , besser als jeder aktuelle Hit : Das Microdrivelaufwerk fängt lieblich an zu summen . Surr ... . Surr ... . Die 2. Ära meines Drives hat begonnen !

P.S. : Übrigens hat eine Messung am M1-Pin des neuen Z-80 einen Ausschlag erbracht . Wäre dies nicht der Fehler gewesen hätte auch ich zum (geliehenen) Oszilloskop gegriffen , denn eigentlich geht es ohne ein solches Gerät nur mit (viel) Glück .

ROLF KNORRE
Postfach 20 01 02
5600 Wuppertal 2
Telefon (0202) 55 66 80

Zu meiner Person :
Ich bin 20 Jahre alt und seit dem Erscheinen des 2. Infos im Club . Nach einer Lehre als Fernmeldehandwerker bei der Post und zwei kleinen Job's bin ich jetzt seit März 85 bei einer Ortsansässigen Firma als Programmierer und Aushilfselectroniker tätig . Diese Stelle habe ich nur durch meine auf dem Spectrum erworbenen Kenntnisse erhalten da ich sonst keinerlei Ausbildung zum Programmierer hatte .
Nachdem ich mir nun das Microdrive angeschafft habe arbeite ich an einem Selbsgemachten Sprachausgabemodul und einer Veränderung des Internen ROM's .

Bis bald , euer Thomas Bertoldo .

Tasword II und ZX Lprint III

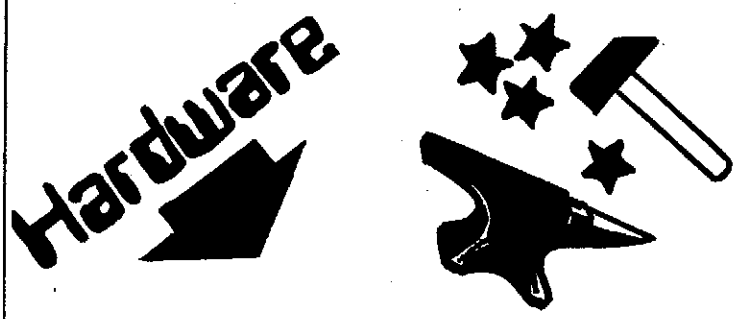
Tasword II stürzt nach der Benutzung der Funktionen COPY BLOCK oder MOVE BLOCK beim Ausdrucken ab.
Der Grund hierfür: ZX Lprint III kopiert die Druckrutine nach der Initialisierung mit " LPRINT '; CHR$ 5; " vom EPROM in den Printerbuffer und ruft sie immer dierekt auf.
Die Blockverschiebung von Tasword II benutzt den Printerpuffer ebenfalls als Zwischenspeicher.
Die Folge davon ist ein Programmabsturz.
Abhilfe: In Zeile 200 kommt zusätslich " COPY : LPRINT CHR$ 5;".
Dadurch wird die Druckrutine erneut Einkopiert.

ah

Listing:Die "ON LINE" Rutine erinert daran die Druckbereitschaft herzustellen. Die Formatlänge (Speedy 100) wird ebenfalls in dieser Zeile eingestellt.

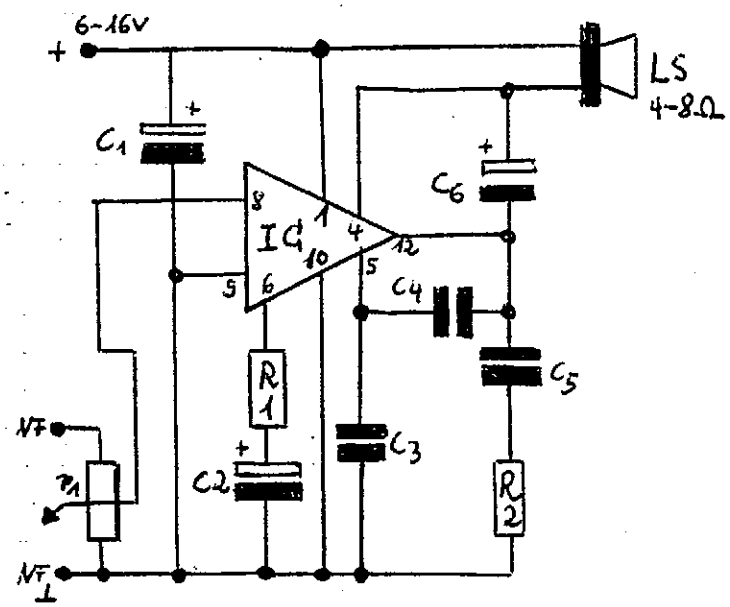
```
200>CLS :GO SUB 4000:PRINT AT 4,10;FLASH 1;"ON LINE ?":COPY :LP
RINT CHR$ 5;:LPRINT CHR$ 27;CHR$ 67;CHR$ 68;:PRINT AT 4,8;"PRINT OPTIONS":PRINT
"  just press ENTER for default    values given in brackets"
```

★Antileisespeaker★



Leistungsadaten :
- Bei 12-14V (Spec) = 4-5,5 Watt
- Lautsprecher 4 od. 8 Ohm
- Stromaufnahme cirka 300 mA (bedenkenlos als Zusatzbelastung des Spectrum-Netzteiles)

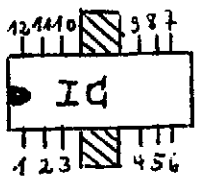
Abb. : 1



Stückliste :
1x Widerstand 68 Ohm/0,25W= R1 (Blau,grau,schwarz,gold)
1x Widerstand 1,5 Ohm/0,25W= R2 (Braun,grün,gold,gold)
1x Elko 100uF/35V=C1
1x Elko 220uf/16V=C2
1x Elko 1000uF/16V=C6
1x Kondensator 1500pF/100V= C3 Folien- oder Keramikausf.
1x Kondensator 470pF/100V = C4 Folien- oder Keramikausf.
1x Kondensator 0,15uF/100V= C5 Folienausführung
1x IC TBA 810 S = IC
1x Poti 100 K-Ohm.log. = P1

Wichtig : Beim Einbau achten auf a) richtige Position des IC's (Kerbe,Abb.2)
b) richtige Polarität der Elko's (Aufdruck +,- → gemäß Schaltplan)

Abb. 2 :



Wichtig !!!!!!!!
Der Verstärker erhält seine Masse (-) über die NF-Leitung,d.h. über die EAR-Buchse des Spectrums!

Für Rückfragen und Probleme stehe ich zur Verfügung

Bei Briefen bitte frankierten und adressierten Rückumschlag !!!!!!

Viel Spaß !!!
Euer Frank Peter

Frank Peter
Talstr. 16
6730 Neustadt/Wstr.
Tel.: 06321/84256 ab 18 Uhr

Bauteile können bei mir bezogen werden (Preis auf Anfrage u. Menge).Bei genügend Interesse würde ich auch ein Platine entwerfen und mitliefern,ansonsten werde ich einen Bauteileverdrahtungsplan beilegen!!!

Für Schäden an Ihrem Spectrum übernehmen wir KEINE HAFTUNG !!!!!!!

ROLF KNORRE
Postfach 20 01 02
5600 Wuppertal 2
Telefon (0 02 / 55 46 89

Betr.: Erhöhung der Druckgeschwindigkeit bei COPY und serieller Schnittstelle.
Ich habe mir den GLP-Drucker von Centronics mit serieller Schnittstelle gekauft. Tasword und LPRINT laufen einwandfrei. Mir fehlt eine COPY-Routine. Im ZX-User Club (3/4/85 Seite 14) habe ich folgende Routine gefunden.

```
100 FORMAT "b";9600          110 OPEN #3;"b"
120 LET A$=CHR$ 10+          130 LET A$=A$+CHR$ 27+"K"
    CHR$ 27+"1"              140 LET A$=A$+CHR$0+CHR$ 1
150 FOR Y=175 TO 7           160 LPRINT A$
    STEP -8                  170 FOR X=0 TO 255
180 LET C=0                  190 FOR H=0 TO-7STEP-1
200 LET C=C+C+POINT          210 NEXT H
    (X,Y+H)                  220 LPRINT CHR$ C;
230 NEXT X                   240 NEXT Y
250 CLOSE#3
```

Diese Routine braucht für einen Bildschirmausdruck ca. 22Minuten. Diese lange Zeit möchte ich abkürzen. Es wird vom Autor Hans Gollmann ausdrücklich darauf hingewiesen, daß mit einem einfachen BASIC-Compiler die Übertragungsgeschwindigkeit erhöht werden kann. Wer kann mir helfen, damit die "COPY-Routine" vom Drucker schneller ausgedruckt wird ? Ich möchte diese "COPY-Routine".in TASWORD als fertiges Unterprogramm einbauen.

Albert Schulz
Saarstraße 5
5628 Heiligenhaus

Oft lade ich ein Programm mit einem recht schönen Bild. Aber meine Freude wird getrübt, wenn die untersten beiden Zeilen gelöscht sind. Deshalb an alle Hacker: Ladet das Bild doch in einen höheren Speicherbereich z.B. 30000 und speichert es nun von dort aus ab. SAVE "Name"CODE 30000,6912 Nun ist das Bild noch komplett. Laden mit LOAD ""SCREEN$
Um die Meldung "Programm: Name" zu umgehen, fügt folgenden Poke in das Basicprogramm ein:
POKE (PEEK 23631+256* PEEK 23632+5),111
Nach dem letzten Ladevorgang dann
POKE (PEEK 23631+256* PEEK 23632+5),244
Dies ist wichtig, da sonst auch beim Programm keine Schrift auf dem Bildschirm gebracht wird.
Ihr könnt nun auch alle PRINT AT - Befehle vor den LOAD-Befehlen weglassen.
Ich hoffe, das viele Hacker sich in Zukunft dieser Tips bemächtigen.

ROLF KNORRE
Postfach 20 01 02
5600 Wuppertal 2
Telefon 02 02 / 55 66 89

SPECTRUM-EXTENDER

Im Info Nr. 8 hast Du geschrieben das in Deutschland kein Händler den Spectrum-Extender anbietet. Ich habe aber eine Verlängerung für meinen Extension-Port bei

Stephan Triebner
Elektronische Datenverarbeitung
Wilhelm-Leuschner-Strasse 25
Postfach 1272
D-6103 Griesheim

für DM 39.90 gekauft,ebenfalls bietet er eine Verlängerung für das Microdrive für DM 25.90 an. Ich hoffe Dir mit dieser Information dienen zu können.

Sinclair ZX Spectrum.

Horst Müller, Ölmannsberg 113, 4788 Warstein 2, 02925/3274

THE ARTIST - SOFTEK

'THE ARTIST' ist ein Super-Zeichen-Programm für den 48 K - ZX SPECTRUM. In der englischen Werbung der Firma SOFTEK wird es mit dem Programm 'Mouse Paint' für den APPLE-Computer verglichen. Der Unterschied besteht darin, daß es für den SPECTRUM noch keine Maus gibt und der APPLE einige Tausender mehr kostet. Leider ist mir z.Zt. kein deutscher Lieferant bekannt, aber das Programm kann direkt in England bestellt werden. Es besteht aus dem Zeichen-Programm, einem eingebauten UDG-GENERATOR und einem Screen-Compressor.

Zum Programmsteuerung ist zu sagen, daß es 3 Haupt- und 2 Untermenues, 2 Cursors und einen UDG-Generator beinhaltet, sowie eine Vielfalt an Möglichkeiten bietet. Man beginnt mit der allseits bekannten leeren Zeichen-Screen. In den unteren zwei Zeilen sind die aktuellen Menues eingeblendet, die mit Symbol Shift gewechselt werden können. Die Steuerung erolgt über die Tastatur, 'Q' für Hoch, 'S' für Runter, 'R' für Links und 'T' für Rechts. Gezeichnet wird mit 'C', gelöscht mit 'X' und die Farben werden mit 'Z' gesetzt. Auch der Anschluß eines Kempston-Interfaces ist möglich. Ich werde nun zu jeder Funktion eine kurze Erklärung geben und hoffe, Euch den Mund wässerig machen zu können.

FUNKTIONEN:

BRUSH: Einstellung der Zeichenbreite, von 1 bis 8 Pixeln.
BRUSH PATTERNS: Es kann auch mit einem Muster gezeichnet werden. Das entsprechende Muster ist dem Zeichensatz zu entnehmen.
TEXT: OVER,INVERT oder NORMAl-Schrift, 32 oder 64 Zeich/Zeil. 8 verschiedene Schriftarten, die man im UDG-Generator selber definieren kann.
VIEW: Zeigt das komplette Bild, einschließlich der 2 unteren Zeilen.
MOVE: Verschiebt das Bild um 2 Zeilen nach oben, um die zwei unteren Zeilen gestalten zu können.
CLS: Löscht das Bild, nach der JA/NEIN - Frage.
STORAGE: LOAD/SAVE für Cassette und Microdrive für ein Bild oder die Zeichensätze. Auch Ausdruck des Bildes.
CHR: Der UDG-GENERATOR, zu vergleichen mit dem Designer von PAINTPLUS.
LINE: Zieht eine Linie zwischen den beiden Cursors.
PLOT-POINT-MODUS: Referenz-Cursor bleibt stehen.
PLOT-MOVE-MODUS : Paralelle Bewegung der Cursors
PLOT-TRACE-MODUS: Referenz-Cursor springt zum Zeichencursor.
CIRCLE: Ref.-Cursor als Mittelpunkt, Zeichen-C. als Radius.
BOX: Beide Cursors als diagonale Eckpunkte.
ARC: Zeichnet Kreisbogen zwischen den Cursors, es stehen 6 Tasten zur Veränderung des Winkels zur Verfügung.
FILL: Wohl eine der schnellsten FILL-Routinen, selbst bei sehr komplizierten Gebilden. Die Gebilden können mit einem Muster gefüllt werden.

ROLF KNORRE
Postfach 20 01 02
5600 Wuppertal 2
Telefon (0202) 55 66 80

Horst Müller, ölmannsberg 113, 4788 Warstein 2, 02925/3274

OVER: Invertiert die betroffenen Pixel, nur bei LINE,ARC,BOX und CIRCLE.
INVERT: Löscht die betroffenen Pixel, auch nur bei LINE usw.

OVERLAY: Die wohl beste Funktion, die 'THE ARTIST' hier bietet und welche bisher einzigartig bei SPECTRUM-Zeichnern ist. Es ist vergleichbar mit einer Folie, die man über sein Bild legt und getrost verändern kann, ohne sein Bild zu ruinieren. Man kann jeden Teil des Bildes herausnehmen, mittels der anderen Funktionen verändern und auch wieder einfügen. Hierzu stehen noch einige andere Funktionen zur Verfügung, z.B. horizontales und vertikales Spiegeln, bis zu einer 10fachen Vergrößerung oder Verkleinerung jeweils auf der X-oder Y-Achse. Der Bildausschnitt kann jetzt kopiert oder herausgeschnitten werden. Beim Exit aus dem OVERLAY-Modus stehen nochmals 3 Optionen bereit, die Einfluss auf das Bild nehmen. Bei dieser hier genannten Funktion stehen ungeahnte Möglichkeiten ins Haus, die ich gar nicht alle nennen kann.

ENLARGE: Vergrößert den Bildschirm, um eine bessere Detailarbeit zu ermöglichen.
UNDO: Löscht die zuletzt ausgeführten Funktionen, um einen Fehler zu korrigieren.

UDG-GENERATOR: Diesen Generator möchte ich jetzt nicht auch auch beschreiben, da es bestimmt noch einmal eine DIN A-4 Seite geben würde.

Dafür gebe ich eine kurze Übersicht über die Funktionen ohne jede Erklärung: Mirror, Mirror 6, Mirror 9,Turn, Turn 4, Turn 9, Invert, Chrs-Set, Undo, Ok,CLS, Move, Animate 4, Animate 9 usw. Es können bis zu 9 UDG's gleichzeitig bearbeitet werden.

URTEIL:

'THE ARTIST' ist nach meinen Erfahrungen mit ihm das wohl beste Zeichenprogramm für den ZX-SPECTRUM mit 48 K, welche z.Zt. vertrieben wird. Dem Testergebnis einer großen, englischen Spectrum Zeitschrift kann ich mich in sofern anschließen, daß ich bei der 5-Punkte-Bewertung dem Programm ebenfalls die vollen 5 Punkte gegeben hätte.

ROLF KNORRE
Postfach 20 01 02
5600 Wuppertal 2
Telefon (02 02) 55 46 89

```
10 REM Druck von Kreisen auf
   Timex/Seikosha-Druckern
11 REM
12 REM
20 INPUT "                MITTELPUNK
          X-WERT ? ";X,"Y-WERT
? ";Y
30 INPUT "Radius ? ";R
32 LET 0=1/R: REM SCHRITTWEITE
35 LET S=.85*R: REM STAUCHUNG
40 FOR N=0 TO 2*PI STEP 0
50 PLOT X+R*COS (N),Y+S*SIN (N
)
60 NEXT N
70 COPY
```

Horst Müller, ölmannsberg 113, 4788 Warstein 2, 02925/3274

SPY VS. SPY

Sicher hat ein Jeder schon einmal das ULK-Magazin ' MAD ' gelesen oder durchgesehen. Darin gibt es die Geschichten von dem schwarzen und dem weißen Spion, die sich auf die unmöglichsten Arten bekämpfen. Der Hauptpunkt des Programmes liegt in der 'SIMULVISION', d.h. der Bildschirm ist in zwei Spielhälften geteilt. In der oberen Hälfte spielt der weiße Spion, in der Unteren der schwarze Spion das Spiel, jeweils unabhängig vom anderen. Dies bedeutet, das zwei Spieler gleichzeitig oder ein Spieler gegen den Computer simultan spielen und so versuchen, Ihren Gegner aufs Kreuz zu legen.

DAS SPIEL:

Im Botschaftsgebäude sind Gegenstände versteckt, die man benötigt, um mit den Geheimdokumenten zum Flugplatz zu kommen. Folgende Objekte muss man dabei haben, um die Sperre passieren zu können: PASSPORT,MONEY,SECRET PLANS und KEY. Hat man alles eingesammelt, muss man den Ausgang zum Flugplatz finden. Nach dem Start des Flugzeuges ist das Spiel beendet.
Obige Schilderung hört sich sehr einfach an, dies wäre sie auch, wenn es nicht noch den anderen Spion gäbe. Hier gibt es nicht nur die Möglichkeit des Faustkampfes, sondern das beste ist das legen von Bomben, Selbstschußanlagen u.a. gefährlicher Hindernisse. Man sollte jedoch beachten, daß solche Fallen durch jeden Spion aktiviert werden, also auch durch den eigenen.

TIP:

Den Raum mit dem Ausgang zum Flugplatz suchen, und an dessen Eingang eine Bombe (Falle) installieren. Der gegnerische Spion sucht nun alle benötigten Gegenstände zusammen und begibt sich in den Raum. Beim Eintreten wird er durch die Bombe zurück in den Anfangsraum geschleudert. Nun muss man schnellstens alle Gegenstände einsammeln und hinaus zum Flugplatz gehen.
Ich gebe es ja zu, es ist eine etwas unfaire Methode, aber es ist nicht zu verleugnen, daß sie sehr wirkungsvoll ist.

NEUERSCHEINUNG

THE FOURTH PROTOCOL

Nach dem Roman von Frederick Forsyth verfaßtes Programm für den SPECTRUM. Es besteht aus 3 Teilen, ' NATO DOCUMENTS ', ' THE BOMB ' und ' THE SAS ASSAULT '. Es wird durch Symbole gesteuert, ähnlich wie SHADOWFIRE. Als Chef des britischen Geheimdienstes leitet man die Fahndung nach einer Gruppe ausländischer Spione, die ihr Unwesen in Großbritanien treiben. Durch die enge Anlehnung an den Roman ist es eine echte Denk-Aufgabe, um alle anfallenden Probleme zu lösen. Man soll nicht nur die Spione fangen, sondern auch die anfallenden Arbeiten innerhalb des Geheimdienstes zur Zufriedenheit seines Chefs bewältigen.
In der nächsten Club-Info erfolgt (hoffentlich) die genaue Beschreibung der einzelnen Programmteile und vielleicht auch ein paar Tips und Kniffe.

Sinclair ZX Spectrum.
ROLF KNORRE
Postfach 20 01 02
5600 Wuppertal 2
Telefon (02 02) 55 66 89

EVERYONE'S A WALLY

Ziel des Spiels ist, die 5 Buchstaben B,R,E,A,K in dieser Reihenfolge zum Safe in die Bank zu bringen. Dazu stehen 5 Personen (1=Wally,2=Wilma,3=Tom=Mechaniker,4=Dick=Klempner, 5=Harry=Elektriker) zur Verfuegung. Durch Druck der Tasten 1-5 kann man die Person wechseln, wenn sie am gleichen Platz ist.

Nun zum Spiel:

Reparatur von Strom- und Gasleitung

Zuerst sollte die Stromleitung repariert werden. Dazu braucht Harry den Schraubenzieher (liegt anfangs in der Station) und den guten Isolator (diesen hat Wilma zu Beginn). Im Verlauf des SpieLs lagern die Personen die Gegenstaende staendig um, so dass man meist nicht weiss, wo ein Gegenstand ist. Man muss ihn deshalb suchen. Harry geht mit diesen Gegenstaenden in die Telefonzelle und schiesst so lange auf die Blitze, bis eine kurze Tonfolge zu hoeren ist. Nun kann er auf den Strommast steigen und den Isolator auswechseln. Jetzt Sicherungsdraht suchen und zum Metzger gehen. Dort wird die Sicherung repariert und man kann das Fleisch holen. Das Fleisch macht den Fisch in der Kanalisation ungefaehrlich. Man legt es am besten im Park ab. Dort wird es nicht gestohlen.
Jetzt sollte das Gasrohr geflickt werden: Dick holt die Gasmaske und das Fleisch aus dem Park. Fleisch in der Kanalisation liegen lassen. Gasmaske muss oben stehen! Nun in die Hoehle gehen und Rohr holen. Nun sucht sich Dick noch den Flicken und Kaugummi. In der Werkstatt wird das Rohr geflickt. Dazu muss das Rohr auf der Werkbank liegen und Dick Kaugummi und Flicken mit sich fuehren. Dick bringt das Rohr mit der Gasmaske an den alten Platz in die Hoehle. Nun erlischt die Flamme bei der Tankstelle.

Buchstabe B

Wilma holt die drei Buecher der Reihenfolge nach und legt sie in der Buecherei ab. Dadurch bekommt sie das B und bringt es zum Safe in die Bank.

Buchstabe R

Tom holt den Buchstaben aus der Hoehle (Fleisch nicht vergessen!) und bringt ihn zur Bank.

Buchstabe E

Wally holt den Haken vom Kran und sucht den Superleim. Beides bringt er in die Werkstatt. Der Haken kann dort repariert werden. Den Haken bringt man zum Kran zurueck und sucht Wilma. Diese kann das E nehmen, an den Kran haengen und Dick suchen. Dick bringt das E zur Bank.

Buchstabe A

Tom muss die leere Flasche, den Bunsenbrenner und die Streichhoelzer ins Labor bringen. Dort wird die Flasche gefuellt. Die volle Flasche im Pub gegen Geld eintauschen. Mit der leeren Oelkanne und dem Geld zur Tankstelle gehen, wo die Oelkanne gefuellt wird. Mit der Oelkanne in den Supermarkt zum Einkaufswagen gehen. Er wird nun rollen. Hier ist dem Programmierer wohl ein Fehler unterlaufen, denn der Wagen waere auch mit leerer Oelkanne gerollt. Tom kann nun noch die Batterie aus dem Gabelstapler ausbauen (fuer spaeter). Harry springt jetzt auf den Einkaufswagen auf und bringt das A zur Bank.

Buchstabe K

Dick bringt die Nuesse fuer den Affen in den Zoo und kriegt dafuer die Rohrzange. Nun die Saugglocke (Plunger) suchen. Mit diesen Gegenstaenden den Brunnen reparieren, bis Wasser fliesst. Wally sucht den leeren Eimer und fuellt ihn am Brunnen. Sand suchen und mit Sand und vollem Eimer zur Baustelle (in Pete Street) gehen. Dort wird aus Sand Zement. Mit Zement und Kelle zum Gabelstapler gehen, wodurch die Mauer aufgebaut wird. Harry sucht Batterie und Leitung (Jumpleads) und laedt die Batterie in der Tankstelle. Tom baut die Batterie in den Stapler ein. Wally holt das K und bringt es zur Bank. Fertig!

Wer mit drei Leben pro Person nicht auskommt, dem hilft POKE 58217,0:POKE 58218,0:POKE 58219,0 (gilt nur fuer die vollstaendig gecrackte Version!!!).

ROLF KNORRE
Postfach 20 01 02
5600 Wuppertal 2

Zeilendelete für den Spectrum

```
10          ORG  50000
20
30          RST  #18
40          CP   ":"
50          RET  NZ
60          RST  #20
70          RST  #20
80          CALL #1C82
90          CALL #1E99
100         PUSH BC
110         RST  #20
120         CALL #1C82
130         CALL #1E99
140         PUSH BC
150         POP  HL
160         POP  BC
170         OR   A
180         SBC  HL,BC;FND LEN
190         PUSH HL;STORE LEN
200         PUSH BC;STOREFIRST
210         POP  HL;GET  FIRST
220         POP  DE
230 NXT     PUSH DE
240         PUSH HL
250 LNEADR  CALL #196E;HL=LINE
260         JR   NZ,NLINE
270 NXTONE  CALL #19B8
280 RECLAI  CALL #19E8
290 NLINE   POP  HL
300         INC  HL
310         POP  DE
320         LD   A,D
330         OR   E
340         DEC  DE
350         JR   NZ,NXT
360         RET
```

```
1 FOR Y=50000 TO 50051
2 READ Z
3 POKE Y,Z
4 NEXT Y
5 STOP
6 DATA 223,254,58,192,231,231,205,130,28,205
7 DATA 153,30,197,231,205,130,28,205,153,30
8 DATA 197,225,193,183,237,66,229,197,225,209
9 DATA 213,229,205,110,25,32,6,205,184,25
10 DATA 205,232,25,225,35,209,122,179,27,32
11 DATA 235,201
```

Das Prograämmchen können Sie dahin Laden, wo Sie gerade Platz haben. Die Adresse 50000 ist nur ein nicht-mal besonders guter Vorschlag.

Der Syntax ist:
Randomize Adr: PRINT 1.Zeile,letzte Zeile
Achten Sie darauf, daß die zweite Zahl =letzte Zeile immer größer ist. Der Computer prüft das nicht, und dann abstürzen!

Die Möglichkeit einen ganzen Block Basiczeilen zu löschen ist bei den meisten Computer eine Selbstverständlichkeit, fehlt unserem Spectrum aber leider. Ich habe deshalb diese kleine, einfach anwendbare Routine geschrieben, die dies ermöglicht. Sie ist nur 51 Byte lang und findet d.h. immer irgendwo Platz im Speicher. Ich denke das Assemblerlisting ist hier angebracht, da es aufschluß über die Anwendung einiger sehr interessanten Rom-Routinen gibt. Der Syntax zum löschen eines Blocks ist folgender RANDOMIZE USR 50000: PRINT 300,570 wenn Sie die Routine ab 50000 gespeichert haben, und die Zeilen 300 bis inl. 570 löschen wollen.
Uli Herrmann Landenbergerstr. 78 7230 Schramberg Tel. 07422/3612

ROLF KNORRE
Postfach 20 01 02
5600 Wuppertal 2
Telefon 02 02 / 55 66 89

```
   1 REM Wir ändern den Zeichen-
satz und bringen z. B. deutsche
Umlaute hinein. Idee - die Sy-
stemvariable CHARS (Adresse
23606) zeigt auf den Zeichensatz
im ROM. Den kopieren wir, verän-
dern ihn und POKEN in CHARS den
Beginn des neuen Zeichensatzes.
Genau sind es 256 weniger.
   2 REM Die dt. Umlaute kann
man z. B. dahin legen, wo der
Drucker sie braucht.
   3 REM geändert wird z. B.
 Taste geschweifte klammer auf
durch Eigabe von 36,0,56,4,60,68
,60,0
   5 REM Zeichensatz verschieben
  10 CLEAR 64767
  20 FOR f=64768 TO 65535
  30 POKE f,PEEK (f-49152)
  40 NEXT f
 100 REM neuen Zeichensatz
     einschalten
 110 LET CHARS=23606: LET a=6476
8-256
 120 POKE CHARS,a-256*INT (a/256
)
 130 POKE CHARS+1,INT (a/256)
 140 STOP
 200 REM eventuell alten wieder
        einschalten, weil Fehler
 210 LET a=15360
 220 POKE CHARS,a-256*INT (a/256
)
 230 POKE CHARS+1,INT (a/256)
 240 STOP
 300 REM Zeichensatz ändern
 305 LET a=64768
 310 CLS : INPUT "Zeichen, das g
eändert werden    soll, eingeben
. ";c$
 311 LET c=CODE c$
 315 CLS
 320 FOR n=0 TO 7
 321 PRINT AT 0,0;"Reihe ";n+1
 322 PRINT "jetziger Inhalt: ";P
EEK (a+(c-32)*8+n)
 330 INPUT "                Daten
";b
 340 POKE a+(c-32)*8+n,b
 345 PRINT AT 15,10;c$
 346 PRINT AT n+10,20;"R ";n+1;"
 ";PEEK (a+(c-32)*8+n)
 347 PAUSE 0
 350 NEXT n
 360 GO TO 310
 400 SAVE "Zeichens.": VERIFY ""
1000 PRINT PEEK 23606+256*PEEK 2
3607: REM zeigt Inhalt von CHARS
- CHARS umfaßt zwei Bytes!
9999 REM Wolfgang Krömer,
          Tel. (040) 38 70 80
```

Listning 2

```
   1 REM neuer Zeichensatz,
dieses Programm nach Durchfüh-
rung der Änderungen, altes Pro-
gramm durch NEW löschen. Nicht
Stecker  ziehen! Nachdem das
Programm geladen ist, ist es
überflüssig.
   2 CLEAR 64767
   3 LOAD ""CODE
   4 POKE 23606,64512-256*INT (6
4512/256)
   5 POKE 23607,INT (64512/256):
 STOP
   6 SAVE "Zeich" LINE 1: SAVE "
zeich"CODE 64768,768: VERIFY "":
 VERIFY ""CODE
```

ROLF KNORR
Postfach 20 01 02
5600 Wuppertal 2
Telefon 02 02 / 55 66 89

ROLF KNORRE
Postfach 20 01 02
5600 Wuppertal 2
Telefon 02 02 / 55 66 89

Ein neues ROM für den ZX Spectrum

Wer sich mit Computer - Hardware beschäftigt, fängt früher oder später an, sein Gerät zu verändern bzw. zu verbessern. Erst muß ein Monitoranschluß her, dann ein Resetschalter, hier und da eine Leuchtdiode, vielleicht wird auch das Netzteil verbessert usw. usw. Für einen fachkundigen Bastler gibt es kaum Grenzen der Erweiterung.
Sehr beliebt ist auch der Austausch des ROMs gegen ein selbst programmiertes Eprom. Begriffe wie Prom, Eprom, Eprom-Brenner etc. geistern immer wieder durch die Fachpresse, obwohl sicher nur eine Minderheit der Computerbenutzer weiß, was sich dahinter verbirgt. Es sit wohl auch so, daß ein technischer Laie mit einem heißen Lötkolben seinen Computer schneller in die ewigen Jagdgründe schickt, als er es sich jemals vorgestellt hat. Über das Ergebnis freuen sich dann die zahlreichen Reparaturservicestellen, die gerade durch Hobby - Bastler viel Arbeit bekommen.
Was nun den Austausch des Spectrum-ROM angeht, so hat sich hier (wie in anderen Bereichen auch) eine Möglichkeit aufgetan, die den Laien wie auch den Fachmann gleichermaßen zufriedenstellt. Schon seit Monaten wirbt in Kleinanzeigen Volker Marohn für sein ISO-ROM. Was sich dahinter verbirgt, soll in diesem Bericht gezeigt werden.
Allen Aktivitäten voran muß jedoch der Gedanke stehen, warum das ROM ausgetauscht werden soll. Nun, in der Regel hat der Spectrumbenutzer mit seinem Computer keine Probleme, obwohl das Sinclair - ROM einige Fehler beinhaltet, die besonders im mathematischen Bereich auffallen können. Darüberhinaus gibt es im ursprünglichen ROM noch freien, sprich unge - nutzen Speicherplatz, der aufgefüllt werden könnte. Wer sich über diesen freien Platz bereits Gedanken gemacht hat, ist ein potentieller Käufer des ISO-ROM. Zum Testen standen mir 2 ZX Spectrum mit unterschiedlichen ISO-ROM-Ausführungen zur Verfügung. Der Käufer kann übrigens selbst entscheiden, was sein neues ROM beinhalten soll.
Folgende Punkte betreffen allerdings jedes ISO-ROM, was allerdings kein Nachteil ist.
Die Fehler des Sinclair - ROM sind beseitigt, insbesondere kann die SCREEN $ - Funktion uneingeschränkt verwendet werden.
Die Syntaxprüfung wird bei einigen Basic-Befehlen weniger streng ausgelegt. Das ISO-ROM besitzt einen eigenen Befehl zum Setzen von RAMTOP, der nicht die Vardablen löscht (wie Clear). Die Einschaltroutine (Kaltstart) wurde geändert. RANDOMIZE oder PRINT USR Ø bewirkt nur noch einen Warmstart, d.h. ein laufendes Programm (gleich welcher Art) wird unterbrochen, aber nicht gelöscht. Dem gleichen Zweck dient auch ein kleiner Taster am Gehäuse, mit dem wirklich jedes Programm angehalten werden kann.
Desweiteren beinhaltet das ISO-ROM auch einen erweiterten Editor, der besonders BASIC-Programmieren zugute kommt. Erst einmal wurde der Zeilencursor, der die aktuelle Editierzeile anzeigt, blinkend dargestellt, was ein schnelleres Auffinden in langen Listing ermöglicht. Auch das Editieren selbst wurde erheblich verbessert. Musste bisher erst der Befehl LIST (Zeilennummer) und dann die Taste EDIT eingegeben werden, um eine Zeile bearbeiten zu können, reicht es nun aus, das Doppelkreuz (Symbol Shift + Taste 3) mit der Zeilennummer einzugeben. Die ge - wünschte Zeile kann jetzt sofort bearbeitet werden. Mit dem Cursor kann man in einer langen Zeile auch direkt unterhalb oder oberhalb der aktuellen Position springen. Das mitunter lästige Wandern Zeichen für Zeichen enfällt damit.
Freuen können sich auch die Freunde der deutschen Umlaute, so es denn welche gibt. Wahlweise als Grafikzeichensatz oder in der ASCII - Norm sind diese nun vorhanden und können direkt eingesetzt werden.
Nun zu den Massenspeichern Microdrive und Beta Disc - Floppy. Auch hier bietet das ISO-ROM Hilfestellung. Die Syntax der SAVE- und LOAD-Befehle beim Microdrivesystem haben mich schon immer gestört. Damit ist es jetzt allerdings vorbei. Statt der bisherigen Eingabe LOAD * "m";1;"name" genügt nun ein ! LOAD "name". Die richtige Syntax wird vom ISO-ROM automatisch generiert. Das gilt auch für alle anderen dies - bezüglichen Befehle und sinngemäß auch für das Beta Disc Drive.
Allein durch die Korrektur der Fehler und der verbesserten Möglichkeiten des ~~Originalxxx ROMs~~ ISO-ROMs gegenüber dem Original lassen eine Anschaffung sinnvoll erscheinen. Wem das noch nicht genügt, hat darüberhinaus die Wahl zwischen einem kompletten Maschinensprache - Monitor oder einer Back Up -

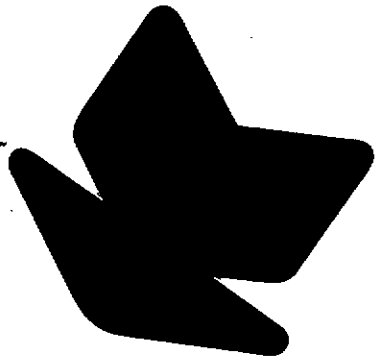
ROLF KNORRE
Postfach 20 01 02
5600 Wuppertal 2
Telefon 02 02 / 55 66 89

Routine. Der Monitor kann vom BASIC aus oder durch einen NMI aufgerufen werden. NMI (non maskable interrupt) nennt man die Unterbrechungsart der CPU mit der höchsten Präferenz. Ausge - löst wird der NMI durch einen weiteren kleinen Taster am Spectrum - Gehäuse. Wird dieser Taster gedrückt, hält jedes laufende Maschinencode - Programm an und verzweigt zum Monitor. Auf dem Bildschirm erscheinen dann vier Spalten mit Adressen und den dazu gehörigen Speicherinhalten in hexadezimaler Schreibweise. Mit diesem eingebauten Monitor können MC - Programme problemlos bearbeitet und getestet werden.

Ähnlich arbeitet auch die angebotene BACK UP - Routine. Auch hier wird die Routine durch einen Taster über NMI aufgerufen. Grund für den Einbau dieser Routine waren die Probleme vieler Spectrum - Benutzer, die ein Microdrive- oder Floppy - System benutzen, professionelle Software aber fast nur auf Kassette bekommen. Da diese Programme fast immer geschützt sind, war es oft nicht möglich, diese Software auf ein anderes Speichermedium umzukopieren, nicht einmal eine normale Sicherheitskopie konnte angefertigt werden. Mit der BACK UP - Routine im ISO-ROM wird dieses Problem aus der Welt geschafft.
Die Hanhabung ist einfach: ein beliebiges Programm kann, nachdem es geladen ist, durch den NMI-Taster unterbrochen bzw. angehalten werden. Zum SAVEn dieses Programms muß nur noch irgendeine Taste gedrückt werden. Der SAVE - Vorgang kann beliebig oft wiederholt werden, bis der RESET-Taster gedrückt wird. Das Programm in Speicher läuft danach normal weiter. Allerdings kann ein so kopiertes Programm nicht direkt geladen werden. Es ist nötig, ein kleines (5-zeiliges) BASIC-Ladeprogramm einzugeben, was aber schnell geschehen ist und keine Mühe bereitet. Wem das alles immer noch nicht reicht, hat noch die Möglichkeit, einen eigenen Zeichensatz unterzubringen (oder auf Wunsch den vom Commodore 64). Außerdem besteht noch die Möglichkeit, die Farben nach dem Einschalten von schwarz auf weiß zu ändern in weiß auf blau.

Meiner Meinung nach hat die Fa. Marohn mit dem ISO-ROM in seinen unterschiedlichen Ausführungen ein Meisterstück im Angebot, daß vielen Wünschen von Spectrum - Benutzern entgegenkommt. Der Komplettpreis für ein neues ROM liegt bei DM 80,--. Wer den Einbau nicht selbst vornehmen will, kann sein Gerät auch einschicken und dort umbauen lassen. Es entstehen dadurch Mehrkosten in Höhe von DM 25,-- für den Einbau und das Porto. Wer schon einmal seinen Spectrum für DM 100,- oder mehr hat reparieren lassen, wird diesen Service schätzen.

Bezugsquelle: Volker Marohn
Am Beilstück 30
4600 Dortmund 50



ACHTUNG !

Club - Mitgliedern räumt die Fa. Marohn Rabatte ein. Folgende Preise gelten :

ISO-ROM mit MC-Monitor
DM 60,-- (normal DM 80,--)

ISO-ROM mit Back Up - Routine
DM 75,-- (normal DM 95,--)

Einbau DM 15,-- + DM 5,- Porto

Auf die Software der Fa. Marohn erhalten Mitglieder 25 % Rabatt (außer ISO-Copy / ASSI).

Bei Bestellungen bitte Mit - gliedschaft angeben.

MC - Aufruf ohne USR ?

Wer hat sich noch nicht darüber gewundert, daß z.b. in SPEED - LOCK - Programmen kein einziger USR - Aufruf steht (so erging es mir als MC -Laie zumindest) ?

Den Aufruf gibt es aber wohl (wie sollte das Programm sonst starten ?) , nur erfolgt er über eine Systemvariable !

Man lädt also den LOADER in seinen SPECTRUM (hierzu wurden schon die verschiedensten Möglichkeiten vorgestellt) und hat nun den BASIC - Teil vor sich .

Nach entfernen der INK & PAPER - Anweisungen in den einzelnen Zeilen sieht man sich einer Unzahl von PEEKs und POKEs gegenübergestellt - fragt sich nur, was sie bedeuten !

Hierbei hilft uns folgendes kleine MC - Programm, das wir vor dem Laden in den Speicher gepoked haben:

33,2o3,92,1,o,1o,126,254,244,32,1,52,[illegible] 11,35,12o,177, 32,244,2o1

Das MC - Programm kann z.b. bei 32ooo abgelegt werden (ist aber egal, da nur relative Sprünge gemacht werden) und wird direkt nach dem Laden mit PRINT USR 32ooo gestartet .

Das Programm dient zum Umwandeln des POKE in einen PRINT - Befehl .
Nachdem die Pokes umgewandelt sind, kann das Ladeprogramm gefahrlos mit GOTO o gestartet werden.
Nun müßen wir einen 2ten MC starten, den wir vorher z.b. ab ADR. 3oooo abgelegt haben .
Die Werte sind:

33,o,88,1,o,3,54,56,11,35,12o,177,32,248,2o1

Nachdem sich das Ladeprogramm also mit O.K. zurückgemeldet hat (der Bildschirm müßte rabenschwarz sein) geben wir nun einen PRINT USR 3oooo ein - der Bildschirm müßte weiß sein und ein paar Zahlen dürften da stehen.

Haben wir keinen CLEAR eingegeben müßte bei den Zahlen auch folgende stehen:

65364 sowie 65365

und das ist auch schon das Geheimnis, denn wenn wir uns nun PEEK 23613+256*PEEK 23614 anschauen erhalten wir als Ergebnis 65364 und das ist der Wert auf den ERR SP zeigt, also die Fehlerrücksprunadresse !
Geben Sie nun einmal GOTO o ein (der Bildschirm wird wieder schwarz) , dann folgendes:

POKE 65364,48: POKE 65365,117

Haben Sie unser 2tes MC - Programm bei ADR. 3oooo abgelegt müßte sich der Bildschirm weiß färben und der Spectrum müßte anschließend abstürzen - Sie haben das MC - Programm zum ändern der Attribute

ohne einen USR - Aufruf gestartet !
Der anschließende Absturz des Spectrum kam daher, daß die Systemvariable und der Stackpointer nicht repariert waren, was allerdings keine Schwierigkeit darstellen sollte (siehe auch Spectrum ROM 'Assembler) !

Viel Spaß beim ausprobieren und wenn jemand noch ne Frage hat kann er sich an mich direkt wenden .

Dirk Zweers
Daunerstr. 15
5ooo Köln 41
o221 / 448769

ROLF KNORRE
Postfach 20 01 02
5600 Wuppertal 2
Telefon 02 02 / 55 66 89

G R E M L I N S - The Adventure

'Gremlins' ist das neueste Abenteuer von Adventure Intern. Brian Howarth, der schon zu allen Scott Adams - Programmen die Spectrumversion geschrieben hat, hat dieses Meisterwerk vollbracht. Es basiert auf dem gleichnamigen Steven Spielberg - Film, der ein großer Erfolg war. Die Grafik bei diesem Programm ist einfach atemberaubend. Als Neuheit ist sogar Bewegung in den Bildern drin. Der sonstige Aufbau entspricht den anderen A.I. - Abenteuern. Die Handlung und das Spielziel sind dagegen anders: Man muß alle Gremlins töten. Man kann sie mit einem Schwert erschlagen, im Ofen braten, im Mixer zerhacken etc... Trotz dieser eher makabren Hand - lung macht das Spiel viel Spaß. Es sit aber nicht leicht zu lösen. Wenn man den Film gesehen hat, fällt es einem wahrscheinlich leichter. Ich habe es gelöst, ohne den Film gesehen zu haben, es ist also auch ohne ihn lösbar. Das Programm kennt 110 Verben, ich habe mal alle wichtigen rausgeschrieben :
go, take, drop, wait, kill, light, unlight, quit, score, examine, chase, open, close, cut, start, weld, bore, insert, turn, push, dodge, join, drink. Ein paar Hilfen :
- Auf den Knopf kann man ruhig öfter drücken
- Um den Schneepflug unschädlich zu machen, schweißt man die Controls!
- Die Gremlins muß man im Vent System fangen und dann die Öffnungen mit den Metal plates zuschweißen. Dann die Gasflasche anschließen !
- Stripe darf nicht mit Wasser in Verbindung kommen - Sonnenlicht ist tödlich für ihn.

Ich hoffe, daß ich jedem einen Anreiz gegeben habe, sich mit diesem Klasse - Abenteuer zu beschäftigen. Allzu viel habe ich mit den Tips nicht verraten. Wer nicht klarkommt, kann mir schreiben

.-.-.-

CLUB BOERSE

Ich verkaufe folgende Orginalprogramme:
Jet Pac, PSSSt, Cookie, Chess, Reversi, Backgammon zu je 10.--DM
Flight Simmulation, Chequered Flag zu je 15.--DM

Alle mit Orginal-Beschreibung.(Auch Tausch moeglich)
Schuster Dominik, Fraunhoferstr. 13, 8443 Bogen, Tel. 09422/3545

Suche ZX-Printer mit Papier fuer unter 100,-- DM. Angebote an:
Franz Bils, Gerbergasse 15, 8770 Lohr.

Wer kann helfen? Mein Microdrive laeuft oft nach Programmabsturz weiter. Woran kann es liegen? DRINGEND! Tel. 02041/ 21630

Verkaufe Spectrum 48K (leicht defekt) mit Anleitung (Deutsch), optischer Zustand gut! Und ZX Printer ohne Maengel + 3.5 Rollen Papier mit Anleitung, zusammen fuer 160.--DM.

Suche preisguenstigen Drucker Seikosha GP 50/S oder Seikosha GP 100 AS (mit Spectrum Anschluss).
Thomas Schmid, Holzheimer Weg 6, 8430 Neumarkt

Verkaufe Digital-Tracer mit Software (80,--DM).
Currah Microspeech mit Software (60,--DM).
Oder beides zusammen fuer 130,-- DM.
Weiterhin suche ich alte Clubinfos bis Monat 9/84. Unkosten werden natuerlich erstattet. Ich bin auch interessiert an einen Discovery 1 - Erfahrungsaustausch.
Edwin Rehm, Pfaelzer Platz 4, 4709 Bergkamen.
Telefon: 02307/ 80517 ab 20.00 Uhr.

Verkaufe :	Spectrum Spectakulaer	10,-- DM
	Was der Speci alles kann	15,-- DM
	Alles ueber Sinclair Computer	15,-- DM
	ZX Spectrum (T.Hartnell)	15,-- DM
	Maschinen Code Routinen fuer den Spectrum	20,-- DM
	Computer Jahrbuch Heyne	5,-- DM

Bils Franz, Gerbergasse 15, 8770 Lohr

Kleinanzeigen kosten nichts. Ihr braucht uns auch nicht eure Anzeigen gedruckt zuzusenden. Wir schreiben sie in jedem Fall sowieso neu auf.

Ich suche dringend - gegen Unkostenerstattung - eine deutsche Anleitung zu HISOFT Pascal 4T und (auch englische) Anleitungen zu: The Hulk, Valhalla, The Hobbit, Psion Flugsimulator, Beach Haed, Dallas, Avalon, Sabre Wulf, Hampstead und Knot in 3D.
R.Schellhammer, Karlstr. 22, 6900 Heidelberg 06221/160652 ab 19.00 Uhr

ROLF KNORRE
Postfach 20 01 02
5600 Wuppertal 2

Manfred Vogt, Fallerslebenweg 1, 4970 Bad Oeynhausen 1

Textprogramm INES64 und ZX-LPRINT

Das Textprogramm Ines64 von der Firma ULTRASOFT hat gegenüber Tasword II teilweise Vorteile, aber nur wenn man sie auch nutzen kann.
Ausdruck der Texte war in Verbindung mit dem Druckerinterface ZX-LPRINT III nur als ZX-Printer möglich, ein Normaldruck war nicht möglich, auch kein Mailing List.
Zuerst wurde der Fehler in der Software vermutet, aber dem war nicht so.
In der Zeitschrift HAPPY COMPUTER Sonderheft 1/1985 Seite 104 wurde der Fehler aufgedeckt, das Eprom im ZX-LPRINT III ist falsch programmiert.
Besitzer eines EPROM-Programmiergerätes können nachfolgende Änderung vornehmen, dann läuft alles einwandfrei.

Orginal	Änderung
194 CALL $1F54	194 CALL $058F
197 JP NC,$0D00	197 NOP
	198 LD A,0
200 IN A,($7B)	200 IN A,($7B)